

WM13 - MASZ KLUCZYKI?

Średni / 30 minut

Nie ma nic bardziej przydatnego podczas apokalipsy zombie niż broń i amunicja, a na tym posterunku na pewno mieli jej pod dostatkiem. Czekaj... Ten radiowóz wygląda, jakby wyjechał prosto z taśmy! Kluczyki muszą być w budynku. Jeśli uda nam się odpalić to auto, wydostanie się stąd to będzie bułka z masłem!

Potrzebne materiały: **Zombicide: 2. Edycja**

Potrzebne kafelki: **3R, 5R, 6R i 7V.**

• CELE

Spadamy stąd! Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem i z Radiowozem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury (lub jako Pasażer Radiowozu), pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

7V 3R 6R 5R

 Strefa Startowa Ocalałych	 Strefa Wyjścia	4x  Skrzynia z Podrasowaną Bronią
   Strefy Namnażania	 Zamknięte Drzwi	2x  1x  1x  Cel (Specjalny)
	 Radiowóz (można go prowadzić z Niebieskim Celem)	



• ZASADY SPECJALNE

• **To chyba nie to, czego szukamy.** Każdy osiągnięty żeton Czerwonego Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.

• **Żelazna brama.** Czerwone Drzwi nie mogą zostać otwarte.

• **Znalezienie klucza do posterunkowego magazynu.** Zielone Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Zielonego Celu. Osiągnięcie żetonu Zielonego Celu to 5 PA dla każdego Ocalałego.

• **Znalezienie kluczyków do auta.** Niebieskie Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego Celu. Osiągnięcie żetonu Niebieskiego Celu to 5 PA dla każdego Ocalałego. Niebieski Cel jest traktowany przez Ocalałego, który go zdobył jako ekwipunek, ale nie zajmuje miejsca w Wyposażeniu. Może być wymieniany jak Ekwipunek.

• **Masz prawko?** Radiowóz można prowadzić tylko wtedy, gdy znajduje się w nim Ocalały posiadający żeton Niebieskiego Celu, jako Kierowca lub Pasażer.

• **Ci goście wiedzieli, co robią!** Podczas Przeszukiwania Radiowozu dobierajcie karty tak długo, aż dobierzecie kartę broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Ożeż...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.

